

REV'n'GE!



Retro Emulator Vision and Game

*Starbase
Galaxian*

ALTRE RECENSIONI: Thundercross * Striderblade * Lunattack * Merlin * Scramble Formation * Zythum * Akira * Spitting Image * Arctic Adventure * Luma * Dire Dare * Oh Mummy!! * Super Trick Out * Police! * Sky Command * Neo Geo Cup 98 * Fatal Fury Contact * Pac-Land * Robocop * Big Blue Disk

RECENSIONI CONSOLE: Pachinko * Sport Goofy * Star Trek Generations: Beyond the Nexus

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis



Buon Natale a tutti anche se è un numero non molto ricco di giochi in tema e per un caso non ci sono tanti titoli da medaglia d'oro. Ormai le scelte sono proprio casuali e poi succede con titoli sconosciuti che non sono così belli come un'immagine può far pensare.

E soprattutto la scelta dei tre titoli a 16-Bit che, almeno uno di questi, probabilmente è il peggiore che forse sia mai stato realizzato se non addirittura sbagliato in fase di progettazione con una grande delusione da parte di tutti gli appassionati.

Buone ancora le novità dei giochi recenti gratuiti che ci sono in rete per far divertire chiunque con un semplice download. Questo mese di Natale ero un po' indeciso se recensire un nuovissima avventura grafica investigativa o un gioco riflessivo e la scelta è stata su quest'ultimo. Mancano troppo spesso questo tipo di giochi che sono una valida alternativa a quelli in cui dovete sparare, distruggere e stare sempre all'erta per non finire la partita prima del previsto.

Buona lettura e Buon Natale



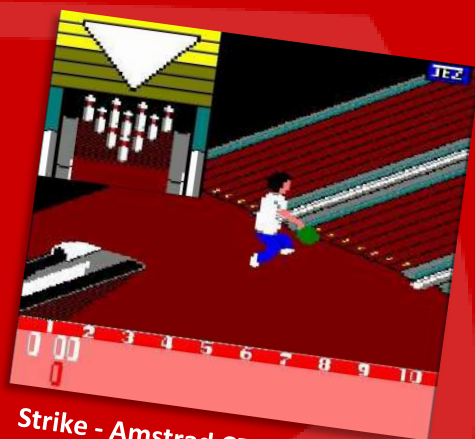
Encounter - Amiga

Uno sparatutto in 3D pubblicato da Novagem e quindi aspettatevi qualcosa di interessante.



Shanghai Warriors - Commodore 64

Un picchiaduro che sembra sfruttare discretamente bene la macchina e che ricorda un po' altri titoli di questo tipo.



Strike - Amstrad CPC

Un gioco diverso dal solito, uno sportivo, tranquillo: una partita di bowling.



Wibarm - Sharp X1

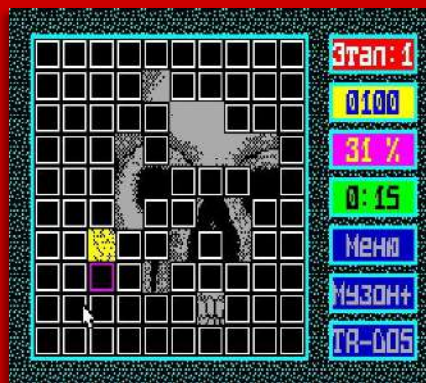
E' uno di quei giochi che mi piacciono perché pilotate un caccia spaziale che può trasformarsi in un robot.



Android Attack - TRS-80 CoCo

Direi che avete riconosciuto tutti un altro clone o gioco fortemente ispirato da *Berzerk*.

Se anche la giocabilità sarà dello stesso livello ecco un titolo per il nuovo anno da riscoprire



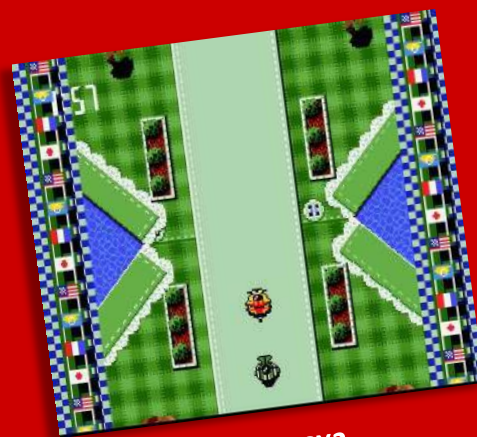
10x10 - ZX Spectrum

Un puzzle game puro che a guardare questa immagine sembra difficile perché solitamente questi generi hanno regole complicate. Questa immagine ha attirato subito la mia attenzione.



M36: A Life Planet - MSX

I giochi che volevo recensire li ho già fatti e quindi ho visto questo e lo proverò. Ad occhio credo che sia un mix tra vari generi (un po' di RPG, un po' di avventura e un po' azione arcade).



Nyancle Racing - MSX2

Un gioco di corsa tipicamente Giapponese come concetto e come grafica sia per i veicoli sia per i personaggi coinvolti. Solitamente questi titoli prodotti e sviluppati per il suo mercato interno sono realizzati molto bene.



LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #141**Natale 2022**

Akira	Amiga	18
Arctic Adventure	DOS	20
Big Blue Disk	DOS	43
Dire Dare	Amstrad CPC	22
Fatal Fury Contact	Neo-Geo Pocket	31
Galaxian	Sharp X1	12
Luma	Amiga	22
Lunattack	TRS-80 CoCo	13
Merlin	MSX	14
Neo-Geo Cup 98	Neo-Geo Pocket	31
Oh Mummy!!	Computers Lynx	24
Pac-Land	PC-Engine	31
Pachinko	SG-1000	37
Police!	Commodore PET	25
Robocop	8 Bit e 16 Bit	32-35
Scramble Formation	MSX2	15
Sky Command	Casio PV-2000	25
Spitting Image	Atari ST	19
Sport Goofy	Atari 5200	37-38
Starbase	Tatung Einstein	11
Star Trek Generations: Beyond the Nexus	Game Gear	38
Striderblade	Amstrad CPC	10
Super Trick Out	Apple II	24
Thundercross	Commodore 64	9
Zythum	ZX Spectrum	16



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



Il primo gioco recensito in questo numero di Natale ha un nome ben conosciuto perché ce ne era uno bellissimo in sala giochi che attirava l'attenzione per una bella grafica ai tempi molto moderna soprattutto nei fondali e poi il fatto che l'astronave si potenziava con dei pod che volavano in formazione verticale intorno ad essa per colpire più facilmente i nemici.

Questo **Thundercross** per il Commodore 64 non è quello, ma il nome, il fatto che sia uno spara-

sa).

Siete il capitano di un'astronave spaziale di grandi dimensioni a forma (come dice il nome) di croce (più o meno) che viene attirata verso una enorme astronave aliena e non potete sottrarvi a questa forza trainante. In più venite attaccati da una serie di caccia stellari che questa gigantesca nave spaziali vi lancia contro.

Dopo aver distrutto un po' di questi caccia nemici, dovete volare sulla superficie dell'astronave madre nemica cercando di fargli molti danni distruggendo ogni cosa.

Lo scopo è distruggerla completamente volando in aree diverse della sua superficie dopo aver, ogni volta, affrontato i suoi caccia stellari nello spazio.

L'azione si ripete in combatti-



tutto spaziale a scorrimento orizzontale fa venire un po' di rimpianti perché molti acquisti io credo sono stati fatti pensando fosse una conversione di quel gioco Arcade (se poi guardate bene il nome, quello del Coin-Op era scritto diversamente, ma la pronuncia è esattamente la stes-



menti nello spazio aperto e poi di nuovo distruggere altre parti di questo enorme nemico che vi spara con le postazioni di artiglieria che ha sullo scafo.

Potete sparare in qualunque direzione tenendo premuto il pulsante di fuoco e poi girando la leva del joystick. Quando sparate non potete muovervi e siete alla mercé degli attacchi nemici. Avete degli scudi, ma è un palliativo perché vi danno una speranza inutile vista la sua estrema difficoltà.

La mediocrità di questo gioco si vede già con una schermata del titolo tra le più scarse che potreste vedere.

Anche la grafica generale non è a livello di un Commodore 64 (ben fatti i propulsori davvero realistici).

Giocabilità rovinata da una difficoltà estrema e molto mal calibrata.

1988, CRL

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	0
GLOBALE	4

STRIDERBLADE

📌 CPC è la seconda recensione da un po' di numeri e per questo di Natale un gioco prototipo che non è mai stato pubblicato. Era un titolo esclusivamente per il modello "plus" che doveva stupire i possessori dei modelli base dell'Amstrad.

Era un progetto del 2012 abbandonato per non si sa quali motivi durante lo sviluppo (ci sono solo due livelli) e la speranza per tutti gli appassionati della piattaforma era quello che prima o poi venisse ripreso lo sviluppo.

Sembra una fusione tra *Strider* e *Switchblade* (**Striderblade**) come giocabilità generale, quindi un beat'em Up a piattaforme in cui dovete distruggere una specie di robot verdi, credo, per passare ad una nuova sezione.

Siete armati di una spada laser con cui difendervi e una cosa molto carina è che quando i nemici esplodono si sparpagliano i loro frammenti (o almeno è quello che sembra perché essendo incompleto, vedete di quadrati verdi) che potete



raccolgere (ed essendo un prototipo, non è ben chiaro a cosa poteva servire).

I nemici li dovrete distruggere con un colpo solo ben assestato perché altrimenti vengono spinti via e, immagino, che per passare di livello o di sezione dovete distruggerli tutti.

Una cosa carina che non si vedeva spesso in giochi a 8 Bit, era il punteggio che appare sullo schermo quando colpite un nemico e in questa versione prototipo vedete un rettangolo verde che lentamente sale verso il cielo e poi sparisce sfumando.

Già da questa demo si vede che era molto difficile perché pur avendo

vite infinite, l'energia è pochissima e la perdetevi molto facilmente; perdere una vita significa ricominciare tutto da capo e con tutti i nemici sconfitti di nuovo al loro posto.

Ho visto delle immagini di altre sezioni, ma onestamente non ho capito come fare per potervi accedere anche trovando quello che sembra una specie di ascensore o teletrasporto.

Tecnicamente bello come grafica, molto colorato e anche un fondale nero bene in tema e anche leggermente animato.

Scorrimiento non tanto buono e con vari bug che sono dovuti al fatto che non è stato completato. Anche la parte sonora è limitata solo ad effetti sonori, di scarsa qualità.

Molto simpatica questa cosa di far apparire sullo schermo quello che sembrano i punti che ricevete quando colpiti nemici che poi esplodono in vari pezzi.

Giocabilità è quella di un progetto abbandonato, ma già si vede quello che poteva essere un titolo molto ambizioso.



Porte da aprire usando gli interruttori che sono indicati (quindi non semplicemente mettervi davanti alla porta). Davvero molto carina come impostazioni e gestione del personaggio e funzioni della base.

Alcuni passaggi sono ostruiti da materiali distruttibili, spesso consumando tutte le munizioni, tuttavia, le potete recuperare in alcune stanze adibite a questo scopo.

Attenzione che avete una sola vita e quindi cercate sempre di avere le munizioni per difendervi.

Che bell'avventura realizzata in maniera credibile per ogni cosa: porte da aprire solamente con gli interruttori, passaggi ostruiti da distruggere e i pirati spaziali di vario tipo senza sapere mai chi avrete davanti o dietro di voi. Bello dal punto di vista della grafica molto colorata per la base, mentre gli sprite in movimenti sono bianchi e monocromatici. Musica ed effetti sonori molto ben realizzati.

Gold

19??, MERLIN

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Dopo una devastante "guerra finale" le varie Nazioni sulla Terra non esistono più come sono oggi e i sopravvissuti si sono trasferiti sulle varie colonie del sistema solare. Dopo anni di solitudine arriva una chiamata di emergenza dalla perduta stazione spaziale "UNO" che era stata creata per fare esperimenti e creare armi distruttive durante il periodo della guerra.

Questa trasmissione di emergenza viene intercettata dai vari pirati e criminali che la invadono per prendere armi e i vari esperimenti che potrebbe di nuovo provocare una guerra spaziale di proporzioni colossali.

Voi siete un ufficiale della sicurezza che si trova in un guscio di salvataggio di questa base e il vostro scopo è quello di salvare tutti gli scienziati che si trovano



nei propri alloggi con i loro esperimenti.

Loro sono impauriti dalle sparatorie intorno a loro e dovete costringerli a correre nella direzione della capsula di salvataggio che contiene una camera di animazione sospesa. Ci sono otto camere e quindi dovete salvare altrettanti scienziati. Non potete decollare se non avete recuperato non solo queste persone, ma anche i loro esperimenti e armi.

E' un ibrido tra un'avventura e un arcade in cui dovete girare per la base cercando le stanze di questi scienziati, trovare e raccogliere oggetti e difendervi con le armi che avete in dotazione contro gli invasori.

La base è molto grande e per non perdervi avete un radar che vi mostra la vostra posizione e gli obiettivi in sequenza. Avete tre barre di energia per poter sopravvivere a lungo e ci sono stanze per recuperare quella persa.



Galaxian

PCG・タイキ・チュウテ・ス。

© **namco**

© **Dempa** マシコンソフト

LA conquista dello spazio, la ricerca di nuovi pianeti abitabili, la terraformazione di pianeti inospitali alla vita creando un'atmosfera, creando risorse idriche senza essere costretti a combattere per sopravvivere, non fanno parte di questo gioco.

Ebbene è l'ennesima conversione di un famosissimo Arcade che negli anni 80 ebbe un successo colossale per la sua semplicità come meccanica di gioco e al tempo stesso anche difficile per alcune sue caratteristiche che dovevano servire al giocatore per dimostrare la sua abilità e spirito di osservazione; poi mescolare il tutto anche con una dose di stra-

stronave spaziale di ultima generazione dovete sconfiggere una serie di nemici rimanendo purtroppo bloccati in fondo allo



schermo e spostandovi solo a destra e sinistra dovete evitare i proiettili nemici, evitare gli alieni kamikaze e poi, soprattutto distruggere tutte le loro ondate per passare ad un nuovo livello più difficile.

Le formazioni aliene sono a forma trapezoidale con alla base i caccia stellari d'assalto e in cima ci sono i comandanti che dirigono i soldati a morte certa.

A caso e senza preavviso arriva un bombardiere in aiuto delle

formazioni che dovete abilmente distruggere se volete rimanere in vita e continuare la vostra missio-

ne di sopravvivenza prima di tutto e anche di continuare ad esplorare lo spazio.

Una recensione un po' romanzata e allungata perché di questo gioco basterebbe una colonna però leggendola sembra una storia di vita raccontata da un sopravvissuto alla battaglia che poi voi andrete a rivivere.

L'area di gioco rispetto all'originale è molto grande e forse dipende dal fatto che gli sprite sono più piccoli (pur sempre molto dettagliati) e per questo sembra che ci mettete più tempo a colpire i nemici. Di contro è più facile evitare i kamikaze.

I colori sono ottimamente applicati, buoni gli effetti sonori e i vari jingle.

Eccellente gioco che anche in questa conversione mantiene l'originale giocabilità, una schermata dei titoli davvero ottima che vi riporta indietro nel tempo.

La difficoltà è calibrata bene e con la giusta attenzione riuscirete a fare tanti punti e distruggere moltissime formazioni aliene.

Gold

1984, DEMPA

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
Globale	9

tegia militare.

Di cosa sto parlando? Di **Galaxian** ovviamente in cui pilotando un'a-



Bellissime le esplosioni dei carri armati nemici, quando vi sparano i loro missili esplodono in particelle più piccole e fanno tanti danni.

La grafica generale non è bellissima soprattutto l'abitacolo dell'overcraft che mostra informazioni un po' confuse.

Spazio, ultima frontiera. Questi sono i viaggi quinquennali dell'astronave... Ehi, non è questo. Questi giochi spaziali mi stanno confondendo e penso che siano tutti Star Trek.

Ho scelto questo titolo a caso non sapendo che è il proseguo della storia iniziata con *3D Seiddab Attack* in cui eravate sul loro pianeta guidando un carro armato tra città e campagne.

In *3D Lunattack* questa guerra iniziata molti anni fa sul pianeta si è spostata sulla sua luna e ancora una volta da soli, pilotando un overcraft dovete distruggere i carri armati dei nemici.

Questa corpo celeste è diviso in varie sezioni che vanno completate in sequenza partendo dalla più esterna fino ad arrivare al centro di comando della razza aliena e in questo modo terminare questa guerra.



E' uno sparatutto in 3D in prima persona, avete un mirino sullo schermo per centrare i nemici e pur non essendo una grafica vettoriale gli sprite scalano bene e c'è un'effettiva sensazione di prospettiva.

Inizialmente sembra lento e pensate subito che questo pseudo 3D sia poco gestibile, ma in realtà considerando che guidate un overcraft direi che va bene e quando ci prendete confidenza la guida diventa più naturale.

La strumentazione del vostro veicolo è ben fatta, ma per lo più finta, solo come scenografia e avete poche informazioni utili soprattutto quanti nemici dovete distruggere per passare ad un nuovo livello. Avete un contatore del carburante e uno dell'energia che recuperate scappando dai nemici ed evitando di essere colpiti. I colpi dei nemici surriscaldano l'overcraft e quindi fuggendo lo raffreddate.

Quando l'ho provato velocemente per l'anteprima mi sembrava veramente un titolo da non perdere. Giocandoci più a fondo l'ho trovato noioso e caotico nel capire le informazioni. Avete un laser, tuttavia, se puntate il mirino in cielo sparate un missile che si apre e diventa una specie di sonda e non si capisce cosa serve. Le sezioni sembrano durare all'infinito e non è nemmeno indicato come e quando le potete superare.



1984, HEWSON

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	5,5





MERLIN

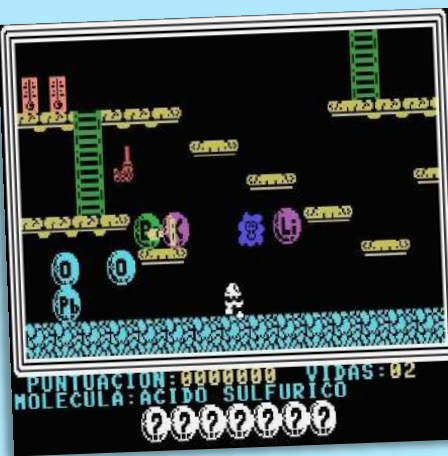
Ci sono, come al solito, dei nemici che faranno di tutto per impedirvi di arrivare alle molecole che vi servono e quindi dovete evitarli. I livelli sono costruiti per raggiungere gli Atomi in modo non lineare; per raggiungere un oggetto dovete fare avanti e indietro, salire in una stanza al piano superiore e riscendere in un'altra. Questo sicuramente un po' macchinoso, ma al tempo stesso mantiene un po' la voglia di andare avanti. Il gioco vi permette di scegliere tre tipi di molecole: ossidi e anidridi, acidi e idrossidi, Sali.

Se avete sempre sognato di diventare un chimico, se vi piacciono i kit educativi per imparare la chimica e creare nuove sostanze da semplici materie prime, ecco che questo gioco è quello giusto. Dal nome avete capito bene! Si tratta del Mago Merlino che dopo aver aiutato Artù nelle sue imprese, decide di creare la pietra filosofale, ma per un incidente o qualcos'altro tutti i suoi ingredienti si sono sparpagliati per tutto il castello e quindi aiutarlo nel cercarli.



ordine creano una molecola. Le varie stanze che compongono questo castello sono piene di ato-

mi di diverso tipo e non potete



raccogliere a caso quello che volete, ma leggere i suggerimenti che vi vengono dati.

La prima commissione, ad esempio, è creare la molecola di Bario e quindi dovete cercare gli atomi relativi che sono indicati con le lettere "Br" che trovate senza andare troppo lontano.

La meccanica di gioco è complessa non nel completare le pozioni o creare i vari ingredienti, ma la gestione del controller: non potete saltare in lungo, ma solo verticalmente anche se quest'ultimo è altissimo e potete arrivare fino al soffitto. Mentre siete in aria non potete cambiare direzione per atterrare su una piattaforma e quindi dovete farlo solo usando le scale (vi chiederete a cosa serve questo tipo di salto e onestamente non lo so).

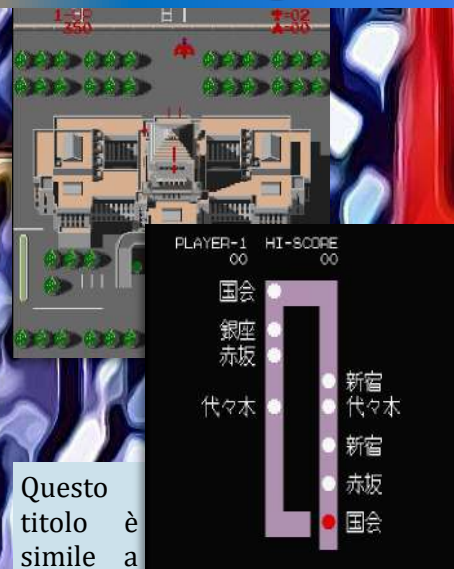
Purtroppo il sistema di controllo lo rende odioso in brevissimo tempo perché non potete saltare sulle piattaforme e anche usando le scale per raggiungere quelle più in alto non avete possibilità di arrivare in altre.

Che senso ha fare salti in alto se poi non ci si può spostare a destra e sinistra? Non potete nemmeno saltare da una piattaforma all'altra.

L'idea era buona, ma realizzata davvero male.

1987, MIND GAMES ESPA-
NA

GRAFICA	9
SONORO	4
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	0
GLOBALE	4



Quando ho visto la prima volta l'immagine del gioco che sto per raccontarvi sono rimasto a bocca aperta perché non mi aspettavo una qualità Arcade in un computer a 8-Bit. E' anche vero che fino a prima dell'era internet, l'MSX2,

Strikers 1945.

Combattimenti aerei sopra la città e vari potenziamenti per aumentare la forza distruttiva delle vostre armi e anche dei pod a forma di aereo che volano insieme a voi per essere più letali. Da tradizione, alla fine di ciascun livello dovete affrontare e distruggere un grosso nemico super corazzato e potente.

La città è divisa in settori e come una corsa di guida arcade, quando avete perso l'ultima vita vi viene mostrato il percorso che avete fatto.

Avete due tipi di armi: un laser (l'aspetto è di un biplano, ma le armi sono moderne) per colpire aerei nemici e dei missili per colpire i veicoli sul terreno. Questi ultimi vanno colpiti in maniera precisa e la mancanza di un mirino sullo schermo può essere un po' complicato distruggerli.

era per molti un computer paragonabile ad un computer/Console a 16-Bit.

Il gioco, conosciuto come "Tokyo", si svolge nei cieli della città omonima e lo scopo è quello di liberarla dalle forze di invasione nemica pilotando un vecchio biplano rosso.

Pur usando un tipo di aereo della Prima Guerra Mondiale, è una battaglia moderna e l'azione è quella di uno sparatutto a scorrimento verticale con una grafica che ricorda un ibrido tra *Flying Shark* (per il biplano) e alla serie



I bonus sono degli aerei rossi che volano in formazioni con altri e quando li colpite, invece di esplodere, li potete raccogliere.

Questo titolo è simile a Flying Shark per quanto riguarda la difficoltà esagerata, mentre se sperate che sia come Striker 1945, la somiglianza resta solo nella grafica. Da provare, ma non aspettatevi un capolavoro.

Bella grafica colorata in maniera perfetta e discreta riproduzione della città sottostante. Le formazioni aeree nemiche e le difese terrestri, così come le esplosioni, non sono così belle come il resto della grafica potrebbe lasciar intendere.

Giocabilità quasi a rischio per l'estrema difficoltà e una gestione della grafica che lascia più di un dubbio.



1987, TAITO

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6,5



Lo Spectrum chiude le recensioni ad 8-Bit con un gioco sulla carta molto interessante, per me un'avventura arcade per la trama e per

Non è una missione semplice per il fatto che avete solo 8 minuti (immagino reali) per raggiungere il castello, cercando di preservare le vostre tre vite che perdete non solo quando vi uccidono, ma anche quando finisce il tempo.

Il gioco dal punto di vista estetico è tipicamente Spectrum con una grafica monocromatica per le figure animate sullo schermo che sono, comunque, disegnate molto bene. La giocabilità è buona grazie allo scorrimento molto fluido.

Sullo schermo avete anche l'indicazione dell'area in cui siete e anche una mappa 2D laterale che vi mostra tutti gli scenari e dove siete in quel momento.

come affrontare le varie situazioni.

Siete un ricercatore, ma dalla grafica sembrare un monaco di altri tempi, alla ricerca dello Zythum, una pozione che una volta bevuta vi dà sconosciuti poteri.

Ovviamente non la trovate nel vostro chiosco di fiducia né al mercato, ma si trova all'interno di un castello, nel posto più sicuro e, teoricamente, irraggiungibile.

Un castello abbandonato, perduto e dimenticato dalla gente sarebbe troppo facile e infatti per poterlo raggiungere dovete attraversare quattro scenari che sono infestati da varie creature che custodiscono questo segreto perché nessuno mai dovrà trovarlo.



Come meccanica di gioco non è complicato, potete sparare ai nemici con il vostro bastone (magico?) e fare dei salti veramente prodigiosi visto che ci sono delle trappole sul terreno anche grandi come lunghezza.

La gestione dei nemici è, come spesso succedeva in quel periodo, fatta per frustrarvi. Non è difficile, ma, ad esempio, quando fate un salto, i nemici intorno a voi si spostano alla velocità del vostro salto e quando atterrate sono lì e spesso non potete fare nulla per evitarli.

L'unica cosa da fare è saltare quando non c'è nessuno perché loro sono sincronizzati con i vostri movimenti e quindi non dovete mai farli quando c'è anche solo un guardiano nemico.

Per il resto, carino come giocabilità e progressione nell'avventura. Non aspettatevi chissà che cosa.

E' un gioco che appartiene a quel genere che a fine anni 80 era caratterizzato da una difficoltà mal calibrata, con una gestione dei nemici che sbucano esattamente quando non dovrebbero farlo. La difficoltà in questo caso è che i vostri salti sono sincronizzati con il movimento dei nemici e complice di questo aspetto è il tempo che vi obbliga a non fermarvi mai e a non ragionare.

1986, MIRROSOFT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

AKIRA

La critica è incentrata sulla grafica e sulla meccanica di gioco; nel 1994 non era ammissibile vedere un'estetica da 1987 (si salva solo la musica). Il gioco non ha nulla dell'anime perchè usa i suoi personaggi, ma di fatto perde completamente la rotta e poi ha una diffi-



coltà talmente esagerata che probabilmente la maggior parte di voi non ha mai visto il secondo livello. Da giocare per vedere il peggiore gioco su Amiga mai realizzato!

Anche l'Amiga ci prova! Portare un'anime Giapponese in versione videogioco cercando di riprendere nei suoi sei livelli le scene più importanti del film e anche la suspense e le emozioni che ha dato allo spettatore.

Un titolo uscito in occidente solo per Amiga e CD32 che sicuramente era un vanto per la comunità dato che solitamente questi videogiochi basati su animazioni Giapponesi erano fatti solo per Console e Computer originari della produzione cinematografica. La prima versione era stata fatta (per l'appunto) solo per il NES e quindi c'era anche molta soddisfazione.

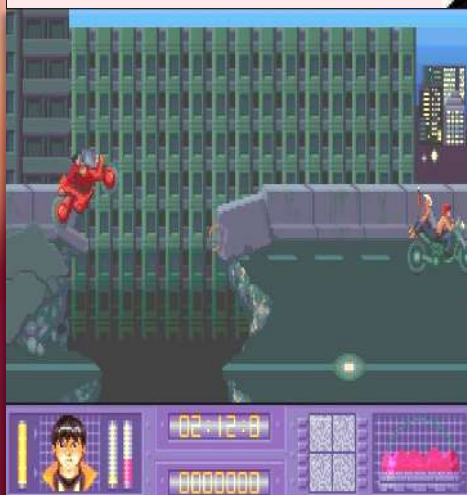
Purtroppo Akira su Amiga sarà ricordato per l'eternità come il peggiore gioco mai realizzato su Computer e anche un titolo che non sfrutta assolutamente nulla della piattaforma.



Oggi è il gioco della vergogna per il fatto di aver realizzato qualcosa che peggio di così non si poteva fare e quando qualcuno chiede quale è stato il peggiore gioco dell'Amiga, tutti in coro dicono: **Akira!**

Voi interpretate un leader di una gang di motociclisti in un Giappone dopo la Terza Guerra Mondiale in cui dovete salvare un vostro compagno che nel frattempo diventa un criminale che viene soggiogato dal progetto Akira.

Sei livelli di cui il primo è una corsa in motocicletta, mentre gli altri cinque sono di piattaforme in cui avete solo una cosa da fare: sparare a tutto quello che si muove e raccogliere armi e bonus. Non ci sono misteri da scoprire o qualcosa di interessante da trovare.



Mi sono letto il riassunto del film e su NES l'introduzione è esattamente quella che vi aspettate che sia. Su Amiga non c'è nulla e la storia di Akira è riassunta in 3 righe con un'immagine statica. La grafica non è da buttare, ma nel 1994 ci si aspetta qualcosa di più ambizioso per un titolo che porta un anime Giapponese su un Amiga.

1994, I.C.E.

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	0
GALE	4,5



Un picchiaduro diverso dal solito, divertente, umoristico che prende il giro il mondo della politica diventando forse un po' irriverente, tuttavia, al giorno d'oggi credo sia necessario sfogarsi davanti al monitor.

Un gioco che usa dei personaggi politici famosi che, dopo aver saputo di una profezia in cui un misterioso capo di governo scatenerà una Guerra Mondiale, decidono di prendersi a calci e pugni in uno speciale torneo per scoprire l'identità di questo persona.

Non c'è un personaggio principale dato che in ogni incontro potete scegliere due personaggi a caso tra quelli rimanenti dopo il combattimento precedente. Questo è il sistema per riuscire a



trovare il vero cattivone di turno (si va ad esclusione).



I sei capi di governo tra cui scegliere sono: Ronald Reagan, Margaret Thatcher, Mikhail Gorbachev, Botha, Ayathollah Khomeini e John Paul II.

Gli incontri sono gestiti in maniera tradizionale con al massimo tre round ciascuno (in realtà è sbagliato perché nel video vedrete che faccio 4 round) con la novità che ciascuno di questi verrà giudicato dalla Regina Elisabetta II (dalla sua caricatura sembra quasi irriconoscibile).

Il gioco è basato su una serie TV satirica Inglese che usava pupazzi per interpretare figure politiche e ciascuno dei sei personaggi ha le sue caratteristiche di combattimento che dovete scoprire ad ogni incontro.

In più questi personaggi sono caricaturati graficamente per renderli più umoristici, prendere un po' in giro alcune cose del loro aspetto e rendere il tutto divertimento allo stato puro.

L'umorismo inizia già nella schermata di selezione dei personaggi

perché mettendo il puntatore sopra ognuno di loro si attiva un'animazione che li prende ulteriormente in giro ed è una cosa dannatamente carina.

La scelta dei personaggi è al contrario di quello di altri giochi dello stesso tipo. Prima scegliete il vostro avversario e dopo quello che volete usare voi. Inizialmente lo si fa senza nemmeno pensarci, alla svelta e capita che non capite subito come mai usate un personaggio che non avete scelto.

Giocabilità nella sufficienza perché le mosse sono poche e si fanno un po' a caso; alle volte ho vinto un round con pochissime mosse, mentre in altri non c'è verso di colpire l'avversario.

Musica iniziale davvero carina ed orecchiabile che lascia il posto ad effetti sonori standard durante il combattimento con alcuni jingle musicali.

E' carino per la caricatura di queste celebrità che controllano il mondo in un torneo in cui li vedete per quelli che sono, ed è divertente.

La voglia di giocare c'è per vederli in azione tutti e scoprire le loro mosse segrete, alcune davvero esilaranti.

Non è un gran picchiaduro, ma da preferire a quell'orrido di Street Fighter II.



Bronze

1989, DOMARK

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7,5



Volevo stupirvi con qualcosa di grandioso, qualcosa che si parla anche in qualche forum, ma poi è così bello recensire qualche vecchissimo titolo dimenticato che dal 2009 è diventato gratuito.

E' il seguito di *Pharaoh's Tomb* e il giovane esploratore cacciatore di tesori, Nevada Smith, vuole dimostrare ai grandi esperti che non è stato un caso quello che è successo nella sua precedente spedizione.

E' venuto a conoscenza che esiste una nave Vikinga che dovrebbe trovarsi all'interno di caverne antiche e che dovrebbe contenere un grandissimo tesoro.

A differenza del gioco precedente avete una maggiore libertà di azioni da fare come, nuove intera-



zioni con oggetti, chiavi da trovare per aprire porte, munizioni per la vostra pistola e tanto altro.

E' una missione molto lunga e per questo divisa in 4 Volumi (in quattro giochi) e questa recensione è il primo di questi.



Avete ben cinque vite a disposizione perché non è facile e in più anche un sistema di salvataggio per



poter giocare senza fretta e farlo durare anche di più.

Grafica CGA che non toglie il fascino di questa bella storia, di un giovane archeologo che cerca la gloria ritrovando tesori scomparsi.

Il gioco è diviso in due parti. Quella principale è la mappa di esplorazione delle cave labirintiche con una visuale dall'alto e laterale e con delle porte chiuse che vanno aperte con delle chiavi che trovate nelle stanze che avete accesso dal

labirinto.

Queste stanze sono a tutto schermo, la visuale è quella tipica di un gioco di piattaforme, quindi laterale in cui dovete evitare i nemici, prendere munizioni (avete solo 2 proiettili ogni volta che entrate in una stanza), prendere oggetti, eventuali tesori e la chiave. Essendo cave ghiacciate la grafica CGA rende bene l'idea di dove vi trovate e in più ci sono blocchi di ghiaccio che vi fanno scivolare su trappole mortali. Buona cosa è che potete leggermente spostarvi in aria mentre state saltando.

Un gioco enorme perché avete una mappa in cui girare e trovare tantissime stanze ognuna disegnata in un certo modo per mettervi in difficoltà per prendere oggetti importanti che vi permettono di continuare questa ricerca. Non è un gioco per tutti perché la difficoltà è mal calibrata e frustrante e se non avete pazienza vi esaspererà in certe stanze.

Il fatto che quest'avventura è divisa in quattro giochi non deve farvi pensare che sia corto perché la difficoltà elevatissima ve lo farà sembrare eterno (le stanze sono difficilissime) e il fatto che potete salvare le varie partite dimostra che non lo finirete in breve tempo.



Bronze

1991, APOGEE

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	8
GLOBALE	7,2

GIOCCHI

RECENTI



illuminare degli interruttori dello stesso colore. Quindi se quest'ultimo è rosso dovete usare un laser rosso e così via.

Il laser, tuttavia, non è attivo e dovete collegarlo a delle batterie in una specifica posizione e quindi poter sparare il raggio all'interno di cunicoli, in spazi aperti sfruttando dove possibile specchi e blocchi di mattoni.

La difficoltà è calibrata bene perché inizialmente è facile collegare le batterie ai laser, ma poi diventa più complicato collegare l'uno all'altro e ci sono più specchi per deviare il raggio laser.

Semplice come concetto, ma divertente. Grafica molto carina e una musica che volutamente è stata ricreata per assomigliare all'originale sonoro a 8-Bit.



Luma

La fine del 2022 è ancora molto prolifica per l'Amiga perché escono in continuazione nuovi giochi e nuove rimasterizzazioni di titoli del passato come questo che un remake moderno di un gioco originariamente realizzato sul The C64 e Mega65.

E' un titolo che, comunque, decisamente ispirato a *Deflektor* per il fatto che dovete usare dei laser per

Gold



2022, ZOOPERSOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

AMSTRAD CPC



aperta perché pensate sia impossibile una qualità del genere su un 464. Tantissimo colore, velocità davvero ottima e frenetico con tantissimi nemici diversi a loro volta con varie sfumature di colore. Musica ben orecchiabile che vi accompagna sempre.

Dovete girare per questo strano edificio passando le varie porte e se queste sono chiuse cercare delle chiavi per aprirle.

Se perdete energia la recuperate con il cibo che trovate nelle stanze.



Dire Dare

Un bellissimo gioco che viene direttamente dal Retrodev 2022 e che si presenta in grande stile con una grafica bellissima e molto colorata e una giocabilità ben superiore alla media dei giochi del CPC. Un'avventura arcade in grafica 3D isometrica che vi lascerà a bocca

Gold



2022, CNG SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



**RECENSIONI
BREVI**



OH MUMMY!!

Un altro gioco in questo numero dedicato alla scoperta di tesori antichi e questa volta all'interno delle piramidi dell'Antico Egitto e come sapete nelle leggende si parla di maledizioni al loro interno. Gli spiriti degli antichi faraoni hanno risvegliato le loro mummie che proteggono questi tesori da chi li vuole trovare.

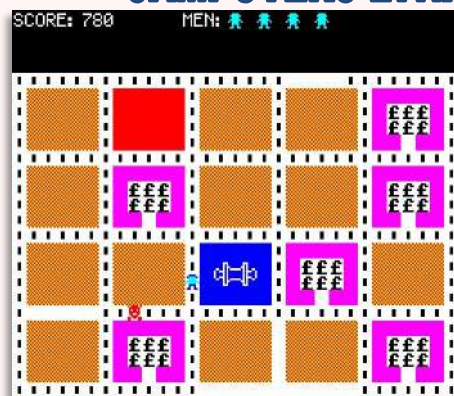
Sullo schermo avete una griglia formata da vari quadrati e come dal gioco da cui trae ispirazione dovete girare attorno ad ogni rettangolo per trovare tesori, una magica pergamena per distruggere una sola mummia, la Mummia Reale e una chiave per fuggire dalla stanza.

Dopo cinque livelli, passerete ad una nuova piramide molto più difficile dato che le altre mummie sono state allertate dal vostro arrivo e vi stanno aspettando.

Quando una mummia vi uccide, anche lei muore e quindi con le altre vite che vi rimangono potete continuare ad esplorare la stanza.

Difficoltà calibrata bene, ottimo sia con il joystick che con la tastiera. Ecco un gioco che vi incollerà al monitor per parecchio tempo.

CAMPUTERS LYNX



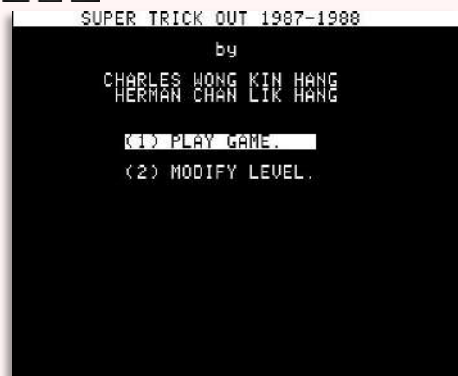
1984, GEM

GRAFICA 9

GIOCABILITA' 9

LONGEVITA' 9

GLOBALE 9



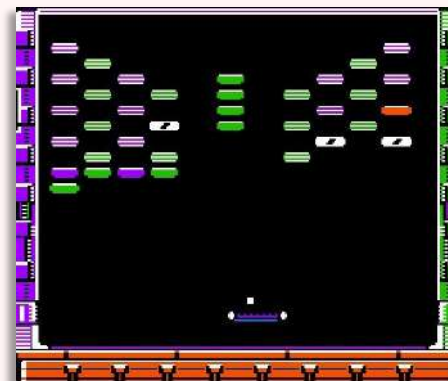
Super Trick Out

Un nome che può far pensare a qualunque cosa, ma è l'ennesimo clone di Arkanoid che rimane il punto di riferimento di tutti questi giochi che traggono ispirazione da esso.

Non dovrebbe essere un prodotto commerciale e spero che non lo sia perché è davvero pessimo non

per la parte estetica o del sonoro, ma per la giocabilità inesistente. La racchetta sullo schermo si muove, probabilmente come effetto voluto, come se dovesse vincere una resistenza e di contro vi impedisce di colpire la pallina che prende strane traiettorie quando colpite dei mattoni troppo vicini. Potete giocare all'infinito perché addirittura quando perdete oltre le normali vite, le altre ve le segna con un segno "-", ma non risolve il problema della scarsa giocabilità. Unica nota positiva è che ha un editor dei livelli integrato.

APPLE II



1987

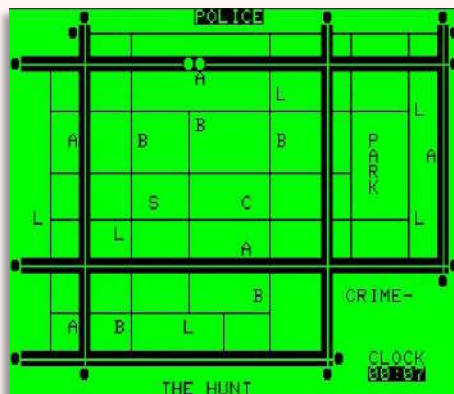
GRAFICA 7

SONORO 5

GIOCABILITA' 0

LONGEVITA' 0

GLOBALE 3



POLICE!

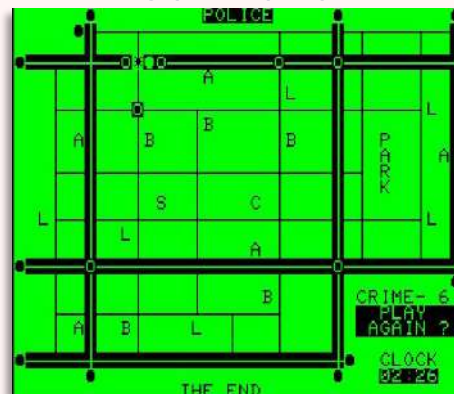
Ritorna il Commodore PET in cui siete un poliziotto che deve girare per le strade della città per catturare il più cattivo tra i criminali in circolazione. E' difficile trovarlo e gli unici indizi sono i crimini che commette e che fanno scattare gli allarmi. Non potete fermarlo semplicemente facendo un inseguimento al cardio-palma come si vede nel telefilm e quindi dovete creare dei posti di blocco e impedirgli la fuga.

Il PET è una macchina con una grafica essenziale in basic e quindi tutto basato sulle lettere e su caratteri speciali. Voi siete una sfera bianca, mentre il criminale è rappresentato da un asterisco (*).

Avete a disposizione limitati posti di blocco per bloccargli la strada e quando inizia l'inseguimento dovete innanzitutto osservare che strada prende e poi provare a ingannarlo obbligandolo a fare il percorso che volete voi e alla fine arrestarlo (nel video si vede che spreco i posti di blocco, ma per fortuna riesco a beccarlo).

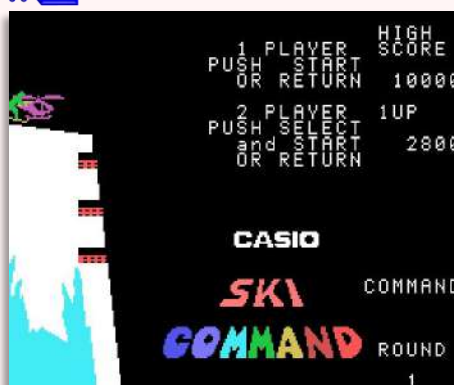
Non ci sono livelli e quando lo avete preso potete scegliere se tornare al basic oppure fare un'altra partita.

COMMODORE PET



1980, CODEWORKS - CUROSUR

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



SKY COMMAND

Credo che ormai siamo arrivati agli ultimi giochi da recensire per questo sfortunato computer che ha solo 10 titoli.

Dal nome sembrerebbe un gioco sportivo invernale con gli sci, ma in realtà siete un soldato armato di fucile che deve attraversare un territorio in cui siete bersagliati dai nemici che corrono su moto slitte e pilotano elicotteri.

Per quelli che camminano o corrono sulla neve potete sparare mentre sciate. Per quelli volanti dovete saltare e mentre siete in aria dovete colpirli.

Un gioco di cui non so lo scopo finale, ma comunque carino come grafica ben curata (belle le esplosioni; ormai avete capito che questo particolare lo considero importante come valutazione finale), un sonoro orecchiabile, una buona giocabilità e longevità.

Devo dire che è un po' difficile per il fatto che la vostra agilità dipende se andate lenti o veloci e che se fate un salto non potete cambiare direzione in aria e rischiate sempre di sbattere contro un albero o contro un nemico. I livelli non sono tutti uguali e dal secondo è una corsa in 3D cercando di evitare degli ostacoli sul terreno.

CASIO PV-2000



1987, CASIO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



NEO-GEO POCKET COLOR



Fatal Fury in questa versione per Neo-Geo Pocket usa il famoso stile

Giapponese Super-Deformed per adattarsi al meglio alla console.

Il gioco è basato su *Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers* e ci sono tutte le mosse speciali viste nella versione per Neo-Geo.

Per le limitate capacità hardware, tuttavia, alcuni personaggi sono stati rimossi. Quelli presenti sono comunque tanti e garantiscono una buona longevità.

La prova sul campo dimostra l'ottimo gioco e malgrado lo schermo sia piccolo, la grafica mostra un dettaglio davvero notevole e i personaggi sono facilmente riconoscibili.

La grafica è bella colorata, anche se non molto veloce. Audio molto buono anche se non di qualità paragonabile al Neo-Geo. Di certo è migliore rispetto a molti altri dispositivi portatili.

Buon gioco per tutti gli amanti di questo genere.



NEO-GEO POCKET



Neo Geo Cup 98 è un gioco di calcio per il Neo-Geo Pocket in versione bianco e

nero ed è una versione ridotta di *Neo Geo Cup '98: The Road to the Victory*.

Il gioco ha meno Nazionali e non ha un vero campionato del mondo dato che si tratta di un adattamento non ufficiale; per l'occasione SNK ha creato una coppa di fantasia, ma non per questo si tratta di un brutto gioco.

La grafica in bianco e nero non deve trarre in inganno perché è dannatamente giocabile e divertente. Il disegno è in stile cartone animato e realizzato con cura.

Le facce dei giocatori, anche se tutte uguali, vi fanno ricordare quegli anime Giapponesi sui giochi calcistici.

Tutta la parte gestionale prima della partita è curata abbastanza bene e piena di animazioni.

E' un gioco arcade, c'è anche la musica durante la partita come in certi cartoni animati e fatto in modo da coinvolgervi ancora di più.

16 Nazioni per questa versione ridotta sono tante squadre e di certo proverete a vincere con ciascuna di queste.

Da non perdere!!



PC-ENGINE



Pac-Land è un gioco a scorrimento orizzontale per 1 o 2 giocatori; 16 livelli

ognuno dei quali diviso in 4 sezioni.

Lo scopo del gioco è quello di riportare una fatina a casa sua, a Fairy Land, ma i fantasmi Inky, Blinky, Pinky, Clyde e Sue cercano di impedirglielo con ogni mezzo. Pac-Man nel viaggio di andata può usare delle pillole energetiche per mangiare i suoi nemici e uscire da situazioni pericolose. Nel viaggio di ritorno, la fata dà a Pac-Man delle scarpe con le ali per fargli superare più velocemente il tragitto fatto all'andata e evitare più facilmente i fantasmi.

La versione per TurboGrafx-16 (PC Engine) è davvero notevole per il fatto che è molto simile all'originale sia per quanto riguarda la grafica da cartone animato molto definita e dettagliata sia nel fondale e dei personaggi.

A completare la buona riuscita di questa conversione è l'audio molto buono.

Sicuramente dopo la versione Arcade, questa è la seconda migliore.



ROBOCOP

Dopo il successo cinematografico venne decisa una conversione come videogioco e nel 1988 esce come Coin-Op dove il giocatore impersona il protagonista che deve avanzare per 9 livelli che rappresentano le scene principali del film. In questa versione, libera da colli di bottiglia e altre limitazioni, ci sono varie sequenze di intermezzo con le voci originali digitalizzate direttamente dal film originale e la sua musica viene riprodotta per intero.

La Ocean si assicura la licenza di Robocop. Per la versione Arcade ne concede una parte alla Data East, mentre la conversione per gli Home Computer fu fatta direttamente dalla Ocean stessa.

Robocop è un gioco di azione pura dove il giocatore deve superare i livelli eliminando i vari tipi di nemici che incontra sul suo cammino e può farlo usando i pugni o la pistola. Come ogni gioco di questo genere trovate bonus per potenziare temporaneamente le vostre armi.

Alla fine di ogni livello c'è un boss da affrontare e uno di questi è ED-209, ben noto ai fan del film.

Il successo dell'Arcade è anche dovuto alla cura nella realizzazione di Robocop, molto fedele a quello visto nel film con una sequenza che ve lo ricorda. I nemici li uccidete con i pugni ed ad un certo punto si apre la coscia ed estraete la pistola, quella stessa del film.



I fondali sono stati riprodotti molto bene per dare la giusta sensazione di immedesimazione del giocatore nei vari livelli.

La musica, il tema di Robocop, è presente, suonato molto bene e in questo gioco è coprotagonista perché ricrea

l'emozione provata guardando il film.

Questa versione Arcade è di certo una trasposizione davvero ben riuscita di un film perché non è semplice trasformare un successo cinematografico in un gioco vincente da sala giochi.

La Data East c'è riuscita bene, mentre la Ocean ha avuto qualche problema a centrare l'obiettivo su alcune piattaforme casalinghe complice il fatto che ha cambiato alcune cose che ai fan non è piaciuto.

COMMODORE 64



Questo Robocop è diverso nel disegno dei livelli, nella giocabilità, nella musica ed è terribilmente difficile, direi quasi impossibile sia da

finire sia per divertirsi.

Finito di caricare appare la schermata introduttiva con la bella scritta di Robocop e ascoltate una melodia sconosciuta, mai sentita nel film o nella versione Arcade. E' una bella musicchetta, orecchiabile, ma che centra con Robocop lo sa solo la Ocean e questo vale per tutte le altre versioni a 8 bit.

Potete scegliere se ascoltare una musica del tutto nuova durante il gioco o ascoltare gli effetti sonori che sono limitati al "bang" delle pistole.

La giocabilità è pessima perché ha una difficoltà frustrante: ogni finestra che c'è sul fondale è perennemente piena di nemici che sparano all'impazzata e non c'è modo di evitare i colpi. Tra l'altro non ci sono le classiche tre vite, ma una sola.

Non c'è nessun boss di fine livello e si passa al successivo che comunque non ha niente a che vedere con la versione Arcade.

La grafica è molto fluida come nello standard della macchina, i colori sono abbastanza buoni anche se non particolarmente vivaci; gli sprite sono definiti bene. I fondali sono ben disegnati anche se ogni tanto regna un po' di confusione per la scelta dei colori.

Per quelli che non hanno mai visto Robocop nella loro vita e non sanno nulla ne del personaggio ne della trama ci giocheranno fino a scoprire quanto sia impossibile.

Per quelli che sanno di cosa si tratta è una grossa delusione perché il gioco sembra un mondo a parte. Usa il personaggio del film, il titolo è lo stesso, ma non centra nulla nemmeno con il Coin-op. Cambia la musica, cambia il modo di giocare e stravolge ogni cosa.

Questa cosa potrebbe, tuttavia, essere vista come un nuovo gioco basato su un personaggio cinematografico se fosse stato calibrato meglio. La scelta di Ocean su questa versione è incomprensibile e di fatto rovina la conversione su Commodore 64.



AMSTRAD CPC



La versione Amstrad non si presenta subito molto bene perché ha una schermata introduttiva monocromatica e una schermata dei titoli

è abbastanza spartana. Purtroppo ascoltate di nuovo la stessa melodia che c'è sulla versione C64, qui molto peggio come qualità. Potete giocare con la tastiera o il joystick, ascoltare la musica o solo gli effetti sonori.

Dalla premessa sembrerebbe un'altra pessima conversione e invece stupisce. La grafica è decisamente meglio colorata, più definita; i nemici sono molto più vari e alcuni di questi richiedono più colpi per essere uccisi.

La struttura sembra molto simile all'altra versione perché i livelli sono stati disegnati allo stesso modo però i colori più vivaci del CPC hanno un impatto estetico decisamente migliore. Se li osservate più a fondo noterete che il dettaglio generale dello sfondo è inferiore a quello del C64, tuttavia, sono più fedeli al Coin-Op.

La giocabilità è un poco migliore della versione Commodore 64 con una diversificazione dei nemici, la possibilità di usare pugni in alternativa alla pistola (che non si poteva fare sul C64) che pur difficile lo rendono più digeribile. In più ci sono tre vite a disposizione con una buona dose di energia per ciascuna di queste.



MSX



La versione per MSX è rigorosamente monocromatica e grazie a questa cosa ha un dettaglio migliore sia per il personaggio principale sia dei nemici.

Anche per questa versione i criminali sono decisamente più vari, esattamente come visto sul CPC e alcuni di questi richiedono più colpi per essere abbattuti. Se un avversario si avvicina troppo lo si colpisce anche con i pugni proprio come accadeva nell'originale. Se venite colpiti dai nemici, purtroppo, rimane storditi e rischiate di beccare un sacco di danni prima di riprendervi.

Come visto nella versione C64 e CPC, la musica c'è, ma non è quella del tema di RoboCop ascoltata in sala giochi ed è un peccato perché era una bella melodia.

La giocabilità di questa versione è buona anche se in certi momenti la difficoltà diventa un po' frustrante soprattutto quando rimanete storditi.

Avete solo tre vite a disposizione che diventano inutili perché ogni volta che ne perdette una ricominciate dall'inizio del livello. Tanto vale fare come sul C64: una sola vita e una barra di energia più resistente.



ZX SPECTRUM



La versione Spectrum è identica in tutto per tutto alla versione MSX. Fatto sta che per questa versione vale esattamente tutto quello detto per la versione MSX.

La versione 48k non ha la musica durante la schermata dei titoli e durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori.

La versione 128k ha invece la musica sia nella schermata dei titoli sia durante il gioco.



APPLE II



Davvero strepitosa questa versione. E' il RoboCop che avete amato nell'Arcade, stessa meccanica di gioco, i livelli sono stati riprodotti molto fedel-

mente nella grafica del fondale; i vari tipi di nemici hanno lo stesso sistema di attacco.

E' una macchina a 8 Bit e quindi la grafica è abbastanza semplice, spartana, pochi colori disponibili, ma tutto viene amalgamato e messo su schermo in maniera perfetta, decisamente meglio degli altri home computer visti fino adesso e alla fine risulta la migliore trasposizione del gioco originale su un 8 Bit.

La giocabilità è discreta perché il gioco soffre di una certa scattosità, ma l'azione è molto fedele all'Arcade con RoboCop che inizia il livello 1 con i pugni e la pistola che esce dall'armatura della coscia, esattamente come l'originale nella stessa situazione (fantastico!!).

La difficoltà è più elevata che in sala giochi, ma la buona fedele conversione lo rendono più bello da giocare e l'impegno aumenta di conseguenza per vedere fino a quanto questa conversione è fedele.

Di negativo è la mancanza di musica, ma durante il gioco ci sono gli effetti sonori che sono buoni.

Tra gli home computer a 8 bit, questa è sicuramente la versione più bella.



AMIGA



La versione 16 Bit per Amiga mostra tutta la sua qualità già dalla schermata introduttiva in cui vedete Robocop in primo piano con una

grafica digitalizzata molto bene e dove l'eroe cita le tre direttive in maniera molto comprensibile.

Il gioco è un'ottima conversione perché tutto è stato riprodotto molto fedelmente fin dalla presentazione dei vari livelli sottoforma di notiziario.

L'azione vera e propria si svolge esattamente come era in sala giochi, il tutto accompagnato dalla buona musica che riproduce molto bene il tema di Robocop. La grafica è davvero molto colorata sia nei fondali, sia negli sprite dei vari personaggi, mezzi in movimento e le animazioni sono tutte presenti.

La versione Amiga però ha un'area di gioco più piccola del suo solito, perché questa è incorniciata da una interfaccia che abbellisce di certo, ma al tempo stesso la riduce e personalmente non mi piace quando viene fatta questa scelta.

La struttura dei livelli è davvero convincente soprattutto perché è uguale all'originale e i nemici sono posizionati nello stesso ordine e attaccano allo stesso identico modo, quindi chi ha giocato alla versione Arcade sa già come deve comportarsi.

Sulla giocabilità c'è da dire che è leggermente più difficile rispetto al Coin-Op perché alcuni nemici che nell'originale si evitavano in un certo modo, non funzionano più. Sono dei cambiamenti, questa volta, che possono migliorare la giocabilità cercando di scoprire nuovi modi di sconfiggerli senza perdere troppa energia.

Il fatto di avere solo una vita può essere un fatto molto discriminante sulla sua longevità anche durante la sessione di gioco.



ATARI ST



rende più seria rispetto a quei quattro colori nella versione Amiga.

Le capacità audio dell'Atari ST sono buone per riprodurre la voce di Robocop quando vi elenca le tre direttive che dovete rispettare.

La versione ST è un porting diretto da quella Amiga e quindi per la parte estetica è identico e tutto quello detto per l'altra vale anche per questa.

La differenza più marcata è la qualità musicale, ma sapendo che il chip audio è quello non conta più di tanto e quindi la melodia di Robocop è ben riuscita anche sull'ST

Anche su Atari ST questa scelta di ridurre l'area di gioco con una interfaccia invasiva che, tuttavia, è più bella nella parte alta che la



NES



La versione NES è una libera conversione perché viene adattata alla console; la struttura dei livelli cambia radicalmente

anche nello

scenario, ma rimane comunque una buona conversione di Robocop.

Sull'azione vera e propria questa cambia per i tipi di nemici che non si comportano più come in sala giochi o nelle varie conversioni dove stanno appostati alle finestre o usano altri sistemi per fermarvi.

In questa versione ci sono cani che attaccano, teppisti che saltano fuori dalle finestre per attaccare dall'alto, motociclisti che tentano di investire Robocop ed elicotteri super corazzati.

Dell'originale rimane l'abilità di usare i pugni per metà del livello e poi usate la pistola e con questa dovete arrivare al boss di fine livello che, ovviamente, dovete uccidere. Non è facile affrontarli perché ognuno di questi può essere sconfitto con una determinata arma che viene suggerita dall'interfaccia.

La velocità è buona, molto fluida, la grafica è ben colorata: gli sprite principali e i vari mezzi sono stati ben disegnati.

L'audio è davvero ben fatto, con la musica che riproduce bene il tema originale di Robocop con buoni effetti sonori.

E' un buon gioco che rimane legato al film per il personaggio principale, ma che cambia la struttura pur cercando di attenersi il più fedelmente possibile alla trama.



TRS-80 COCO



Robocop per il CoCo è identico alla versione NES anche se decisamente inferiore come qualità, numero di colori e fluidità.

Malgrado sia una versione che ha un dettaglio decisamente povero, mantiene una buona giocabilità e anche leggermente meglio della versione NES da cui trae una fortissima ispirazione. Qui ci sono ben due tasti per il joystick (se lo avete) ed è possibile usarli entrambi.

Questa macchina è inferiore al NES e la conversione del gioco ne risente soprattutto nella ricchezza di sprite contemporaneamente su schermo e complessità delle animazioni di questi ultimi.

I vari nemici hanno un bagaglio di offesa molto inferiore a quello visto su NES; attaccano molto linearmente senza troppe sorprese e spariscono alcuni nemici di grosse dimensioni.

La giocabilità è buona perché la difficoltà non è molto elevata e tirando pugni e sparando con la pistola in continuazione non c'è scampo per nessuno. Non rovina la giocabilità, anzi la migliora sensibilmente, secondo me.

La musica è molto simile a quella NES anche se non è allo stesso livello ed è presente solo ed esclusivamente durante l'azione. Bella la schermata introduttiva con la voce di Robocop.



PC



La versione PC risente del periodo in cui è uscito, quindi di una grafica CGA, Tandy ed EGA.

Innanzitutto c'è da dire che il gioco è la perfetta

trasposizione di quello originale ed è molto fedele per la struttura dei livelli, del disegno e del comportamento dei nemici come, ad esempio, i boss di fine livello.

Il gioco inizia esattamente come in sala giochi con la schermata dei crediti con Robocop in sottofondo con la sua bellissima armatura mostrata dalla palette dell'EGA.

Questa versione ha anche una breve introduzione alla storia del personaggio, quindi dalla morte violenta dell'agente Murphy fino alla nascita di Robocop. Si tratta tuttavia di una sequenza molto elementare formata da tre immagini con una breve descrizione. Era importante perché pur essendo un gioco di azione arcade, serve per capire di cosa si tratta.

La meccanica di gioco riprende quella C64 perché avete fin da subito la pistola e i pugni li usate solo quando siete molto vicini ad un criminale o per distruggere delle casse.

Nel globale è un po' semplice rispetto al Coin-Op e ad altre versioni per quanto riguarda la tenacia e resistenza di alcuni nemici; non è un difetto e vi permette di divertirvi ancora di più.

La grafica è, nei limiti dell'EGA, molto ben definita con il personaggio principale disegnato abbastanza bene anche se si ben lontani dalla grafica vista su Amiga o ST, ma l'azione Arcade è fedele all'originale.

A facilitare la giocabilità c'è anche il fatto che oltre ad avere una barra di energia, ci sono ben tre vite a disposizione e quando si muore, si riparte esattamente dal punto in cui si viene eliminati, facilitando moltissimo il superamento del livello. Questo sistema aiuta molto durante il combattimento con i boss di fine livello.

Il sistema di controllo è abbastanza buono, ma per colpire gli avversari in obliquo bisogna per forza usare il tastierino numerico.

Per quanto riguarda l'audio questo è presente ed è identico alla sala giochi come melodia anche se la qualità è quella del cicalino interno.

E' forse la migliore versione tra quelle a 16 Bit.



A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, Game Boy, PlayStation 2, and others, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and it is surrounded by a variety of gaming hardware, including handheld consoles like the Game Boy and Game Boy Advance, and home consoles like the Atari 2600, PlayStation 2, and Xbox 360. The background is white, and the consoles are arranged in a circular pattern around the text.



E' la trasposizione di un flipper Giapponese in un videogioco. Chiamarlo Flipper è sbagliato perché non assomiglia niente a quelli che eravamo abituati noi anche se il Pachinko è arrivato anche in occidente. Esistevano dei giocattoli che usavano questa meccanica di gioco tutta particolare; e anche in molti Luna Park lo si trovava.

Sullo schermo avete una forma sferica con vari oggetti al suo interno e una serie di chiodi che formano un percorso per la pallina (ne potete lanciare più di una alla volta) per uno scopo che qui

sembra non funzionare. Non controllate la palla, ma potete scegliere da dove lanciarla e in base a questo se siete fortunati avrete il vostro premio. Avete un certo numero di palline a vostra disposizione e se una di queste entra in una specie di contenitore (azzurro in questo caso) ne ricevete in premio molte altre.

Questo gioco ha un bug ed è diventato raro e richiestissimo dagli appassionati.

Questo gioco lo trovate in tanti Luna Park e un tipo di mangiasoldi che non mi è mai piaciuto perché troppo casuale anche se avete tantissime palline a disposizione.



1983, SEGA	
GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	5,2



Un altro gioco per queste Console Atari che rimane un prototipo mai terminato e questa volta il protagonista di questo evento sportivo è Pippo dell'universo di Topolino che partecipa ad una strana maratona.

Non si sa fino a che punto è stato interrotto, ma iniziate arrampicandovi su un ponte e poi dovete lanciarvi atterrando su una piattaforma galleggiante con una simpatica animazione.

Lo scopo è quello di arrampicarvi su questa struttura livello dopo livello sempre più difficile con il pavimento rotto in certi punti e uno strano tizio in quello che sembra una bicicletta che cerca di travolgervi.

Avete tre vite e altre ne vincete se superate i livelli e raggiungete un certo punteggio. Per non essere troppo facile avete un tempo limi-



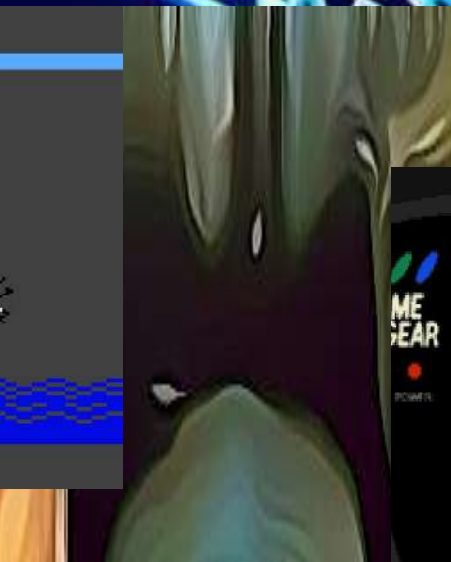
te per riuscire nella vostra impresa.

Dal poco che ho visto sembrava un titolo promettente e molto divertente per passare il tempo. Devo dire con rammarico che il 5200 e 7800, Console molto buone, hanno tanti bei titoli rimasti demo e prototipi.

Un gioco carino che partita dopo partita vi invoglia a fare di meglio per vedere dove è stato interrotto questo gioco. Essendo una demo, una volta finito non lo rigiocherete più.



1983, ATARI	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6,5



Li ci rimarrete a lungo e forse non vedrete nemmeno le altre scene.

Non c'è un radar che mostra la posizione del nemico e potete colpire solo quando siete discretamente vicini a loro e di fatto giocate a caso. A lungo andare questa battaglia stanca perché non finisce mai.



Per gli appassionati di Star Trek, vedere la conversione di "Generazioni" sul modesto Game Gear è davvero gratificante.

Il gioco riprende fedelmente o quasi gli eventi del film anche se c'è una libera interpretazione su alcune cose.

Ci sono scene in prima persona pilotando e combattendo dalla plancia delle due astronavi del film, ci sono enigmi da risolvere e scene di azione con visuale dall'alto in cui la squadra di sbarco dovrà difendersi dai nemici a colpi di phaser.

La storia inizia esattamente come nel film. Siete il Capitano Kirk sull'Enterprise-B e con voi c'è Checkov e Scotty in cui partecipate ad un combattimento contro i Tholiani che si avvicinano e si allontanano in continuazione.

Avere Star Trek Generazioni su Game Gear è fantastico. Fatto in questo modo invece era meglio evitare di produrlo perché è frustrante appena iniziate a giocare e molti di voi vedranno sempre e solo la prima scena.



Bronze

1994, ABSOLUTE ENTERTAINMENT	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	7

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



Atomic Runner Chelnov



F-1 SPIRIT: 3D SPECIAL



Theatre of Death



A hand holding a black remote control with white buttons, pointing it towards a television. The television screen is blurred and shows a blue-toned image. The text is overlaid on the image in a bold, red, sans-serif font with a slight drop shadow.

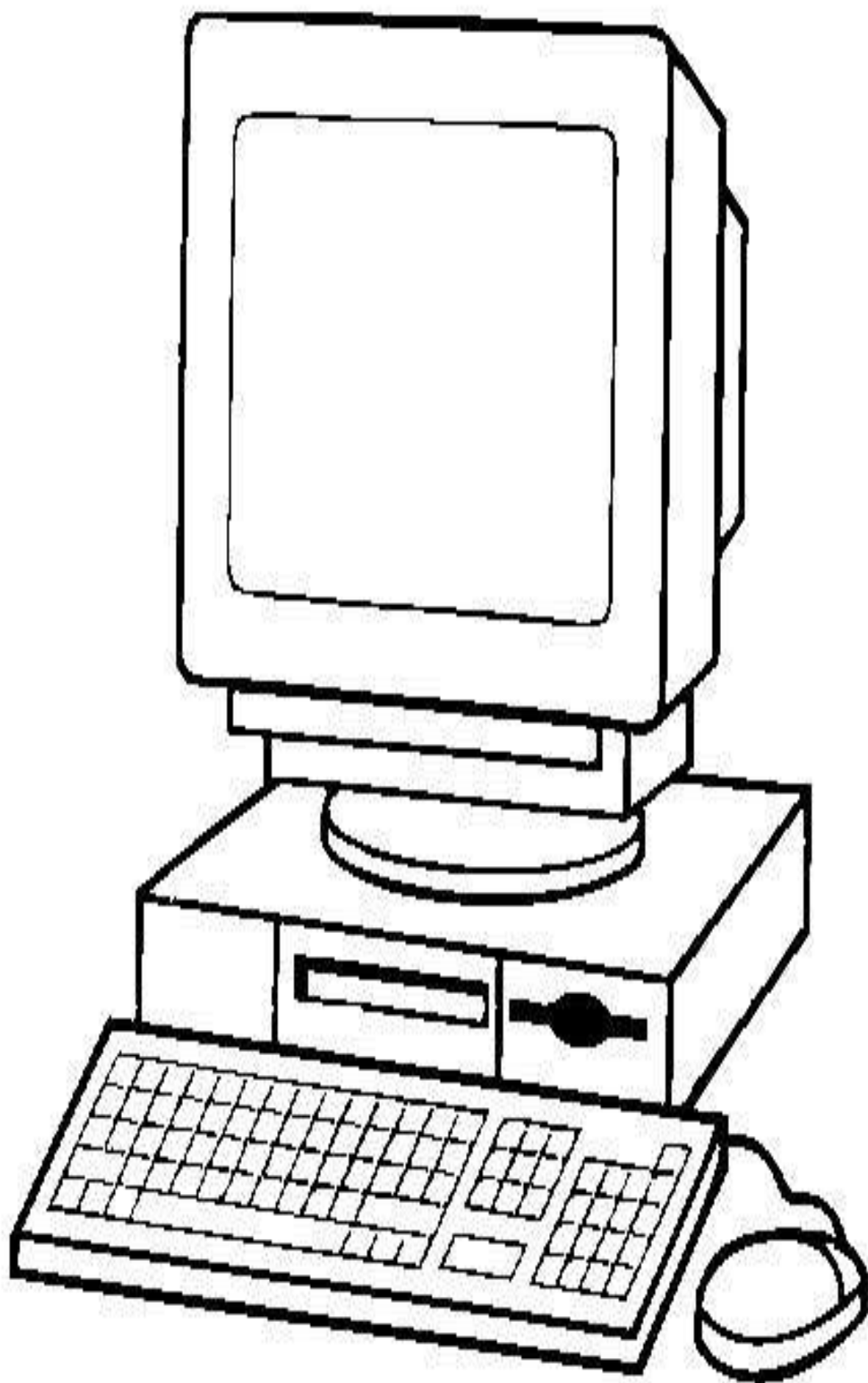
Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Arctic Adventure	COMMERCIALE	E' il seguito di <i>Pharaoh's Tomb</i> e nei crediti finali fu pubblicizzato come <i>Journey to the Center of the Earth</i> . Inizialmente avrebbe dovuto svolgersi in Islanda, mentre nel gioco finale lo scenario è quello Artico.
Robocop	COMMERCIALE	Per IPC ci sono due versioni diverse: quella con licenza Data East è in EGA e molto simile all'Arcade. Quella con la licenza Ocean è molto simile alle versioni per i Computer a 8 Bit.
Pac-Land	COMMERCIALE	La musica, le immagini e le animazioni di questo gioco assomigliano molto a quelle di una serie animata con lo stesso nome.
Thundercross	COMMERCIALE	Un gioco che per pronuncia assomiglia molto al Coin-Op (Thunder Cross) e l'accoglienza del pubblico su questo titolo fu totalmente negativa e verrà ricordato per sempre come un pessimo gioco.
Akira	COMMERCIALE	Un gioco che esce dal Giappone grazie all'Amiga che lo porta in occidente, ma diventa il peggior gioco mai realizzato su questa piattaforma e occasione persa per avere questo anime su questa piattaforma.
Galaxian	COMMERCIALE	L'autore del porting per Atari 2600 ebbe il brevetto per avere inventato una tecnica che permetteva di avere 8 sprite in un'unica riga.

COSA SUCCEDDEVA A NOVEMBRE?

DATA	EVENTI	
1 DICEMBRE 1941	Nasce Faggi, il co-inventore del microprocessore	
12 DICEMBRE 1980	Offerta pubblica iniziale di Apple Computer	
14 DICEMBRE 1954	Whirlwind Computer appare sulla TV nazionale	
18 DICEMBRE 1991	IBM e Siemens AG annunciano un prototipo di un chip da 64 MB di DRAM	
23 DICEMBRE 1947	Bardeen e Brattain dimostrano il transistor ai supervisor dei Bell Labs	
26 DICEMBRE 1982	La rivista Time nomina un non umano "Uomo dell'anno"	
31 DICEMBRE 1976	Viene costituita CROMEMCO, pioniera dei microcomputer	



Magical Medieval Adventure

Gobliins

AL PROSSIMO INCREDBILE NUMERO

gobliins in their hilarious medieval world and solve a number of original mysteries.

142

GENNAIO 2022

AMIGA - £25.99
ATARI ST - £25.99
IBM PC - £25.99
PC (256 VGA) - £29.99
(hard disk only)

Dream Factory



PC Screen Shots

© 1992 Coktel Vision

Distributed under license by Dream Factory

COKTEL VISION